



## 夢想與現實的玩具箱

2016-05-08 記者 周書賢 文



「符合靈魂的渴望，這才是好遊戲。」

創造出傳奇遊戲系列《劍之編年史》的遊戲企劃天川太陽，為了自由、不受限制地做出有趣的遊戲，離開了之前自己所待的大型遊戲公司，放棄手上所擁有的一切，成立了自己的遊戲工作室G3 Studios。向自己原本的公司挑戰，創作出沒有人看過、前所未有的有趣遊戲。



《大東京玩具箱》以熱血和夢想來包裝遊戲業界的殘酷。

(圖片來源/Amazon.jp)

《大東京玩具箱》(大東京トイボックス)由漫畫家團體UME(うめ)所繪製的漫畫，這是一本描寫日本遊戲業界的漫畫，書中不只描寫到遊戲是如何從一個團隊手中做出來的，也繪出夢想、毅力、熱情，在該業界中的重要性。然而更深刻的是那些感性的精神論調，在面對現實的業界時是如何的無力，並且融入了當今社會中對於遊戲的議題和時事，為故事的内容更增加了一層的深度。但是為了劇情的描寫與發展，夢想與熱血依然是劇情的巨大推力，雖然浪漫情懷的過度美化造成了故事的些許失真，但依然不會損及其對於遊戲業界的描寫。

### 時代的流轉 觀念的變化

從二〇〇六年開始連載的《大東京玩具箱》在二〇一三年發售了最後一集的漫畫單行本，在這七年裡遊戲業界有了許多的改變，家用遊戲主機由Playstation 3、Xbox 360、Wii所主宰的年代，變成了現在Playstation 4、Xbox one，遊戲類型也從電腦遊戲變成了智慧型手機遊戲的時代。這樣的時代轉動並沒有因為七年時間的連載問題，而讓劇中的呈現和現代脫鉤。

除了因為在多數的公司和遊戲主機上使用了虛構的名字，讓現實和劇情有所切割外，也是因為故事中所呈現的問題和時代的脈動具有一致性，劇中有很多的情節是和現實環境的變化是有所重疊的。例如：因為現在行動平台上的遊戲興起造成家用主機市場和電腦遊戲市場相對的衰退，到了漫畫之中就成為故事背景中的一部份，主角天川太陽的前公司裡，其家用主機的研發部門，就因為手機遊戲的興起和家用主機的開發風險，而遭到縮減及合併。這樣的情節在現實中也不少見，柯樂美株式會社(コナミ株式会社)中，家用主機遊戲《潛龍諜影》系列的知名製作人小島秀夫的離開，就是一件因公司營運方針改變而使研發部門消失的例子。

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 斜坡上的歌手 達卡鬧
- 沉默的王牌 王建民
- 動漫社會學 從動漫談社會

總編輯的話 / 薛如真



本期為喀報第兩百四十一期，一共十七篇稿件，媒材種類多元，文字三篇、照片三篇、電視專題兩篇、動畫五篇以及廣播兩篇。

本期頭頭王 / 修瑞韓



我是修瑞韓，常常有名字被念錯的困擾 喜歡燦笑的牙套少女 也喜歡獨一無二 害怕曬太陽變黑 卻希望心永遠暖暖的

本期疾速王 / 李宗諺



我是李宗諺，討厭香菇，和其他所有菇。

#### 本期熱門排行



農倉強拆 喚醒公民意識  
唐宜嘉 / 社會議題



無人車產業 臺須再努力  
楊淑斐 / 科技



動態圖像 用短片說故事  
林謙耘 / 文化現象



傢俱魔法師 理念付諸設計  
修瑞韓 / 人物



先知瑪莉 雨季的聲音  
趙廣黎 / 照片故事



知名遊戲製作人小島秀夫，也難以對抗時代和公司的決策。（圖片來源/IGN）

書中有一段提到了有關遊戲和宣傳的關係，一位遊戲的發行人說道，遊戲市場的環境已經改變，單單做出有趣的遊戲已經無法賺錢，宣傳才是最重要的。不單反應了遊戲產業的變化，以這樣的劇情帶出了在資訊及媒體爆炸的時代，產品的內容與本質似乎已不再被重視，透過強大具滲透力的宣傳，更能夠促使消費者購買商品。而以一樣的模板，透過替換遊戲中素材的方式，快速生產遊戲的「抄襲行為」，也在作中和主角的理念產生衝突。雖然漫畫裡主角們透過熱血跟堅持說服了眾人，開發出了令人吃驚的遊戲，但是對比起現實生活中實際所呈現的生態，無疑是種再現的失真，卻也讓漫畫能夠成為現實之外的一股抒發。

## 被遊戲所殺的人

暴力電玩是否會使人變得暴力？是談論到電玩遊戲時亙古不變的議題，在《大東京玩具箱》中對於該議題的討論，反而是將該議題本身化為劇中一名遊戲分級的審查委員，其子因為主角所製作的遊戲而死亡，將心中對於遊戲的怒火轉化成對主角的報仇。並以此為基礎點發出了詢問，製作出造成槍擊案遊戲，間接害死他兒子的遊戲製作人算是殺人犯嗎？

這裡的情節來自於社會上所發生過的各種凶殺案，當其中的加害人有遊玩遊戲的興趣時，遊戲便會和社會案件產生連結，對遊戲產生負面的影響。雖然暴力行為和暴力電玩間的關係，目前於研究上並無確切的關聯，但大眾對其的觀感仍會偏向於媒體所暴露出的負面形象，認為玩遊戲會造成人變得冷漠和缺乏社會性。

對於電玩殺人的事件辯護，作者轉換了視點，從被遊戲殺死的人到被遊戲拯救的人，反轉一般媒體對於遊戲的既定印象。透過故事中的角色百田桃的自白，在自己人生中最黑暗、最辛苦的時刻是遊戲讓她能夠撐過去。「我很會打電玩，很快就能交到朋友。」這是書中一位常搬家的小孩子所說的話。作者透過故事情節闡述，以遊戲是能夠建立起人與人的關係，更以此和讀者產生共感。雖然沒有就遊戲對人的影響作出正面的回答，卻給予了讀者另一個思考的角度。

## 不友善的玩具箱

嚴格地來說，《大東京玩具箱》並不是一部對讀者友善的漫畫作品，相對於同樣是在描寫業界，以漫畫業界為題材的《爆漫王》（バクマン）在描述業界時，帶入對於業界結構的介紹和專有名詞的解釋較為詳細，能夠讓對漫畫業界沒觀念的讀者很快地獲得基礎的認識。而《大東京玩具箱》在閱讀上必須帶有對於遊戲和時事的前備認知，才有辦法快速地理解漫畫中所講述的內容，但相對的因為從解釋中釋放出了空間，使得劇情能夠有更好的發揮，讓故事的發展和節奏能夠更加的緊湊。

這也不是一部對遊戲製作懷抱憧憬的人友善的漫畫，雖然在劇中主角屢次以熱血和堅持，帶領他的工作室走過團隊不合、創意貧乏、資金受限、上級管制.....等許多難關。但是這些場景中的美化卻不真實，但也因為它的不真實，才讓故事振奮人心。同時這樣明顯的理想化，也透露出當漫畫中的情節來到了現實，將會有多少的失敗、挫折、白做工。更現實的是劇中的主角是已經當過了大公司遊戲企劃的天才，但仍然遭遇了許多無法跨越的障礙，那麼如果將主角換成初入業界的新鮮人呢？結果將會是多麼殘酷，而正是在隱藏在《大東京玩具箱》後的這層殘酷，讓深愛遊戲的讀者能夠不斷玩味。



農倉強拆 喚醒公民意識

二〇一六年四月十七日，彰化農業倉庫被無預警拆除。搶救百年彰化農業倉庫聯盟舉辦系列活動，期待喚醒鄉土意識與公民參與。

動漫社會學 從動漫談社會

是因為現實中  
交不請男女朋友  
所以才會喜歡  
ACG嗎?

《動漫社會學：別說得好像還有救》是一本從社會學的理论與概念來討論動漫遊戲的文章合輯。

[▲TOP](#)

[關於喀報](#) [聯絡我們](#)  
© 2007-2016 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0